

PIONEROS ORTOGRÁFICOS
MÓNICA ROCÍO CHAPARRO GUIO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
Diseñadora Gráfica

Directores de proyecto
Daniel Molkes & Victoria Quinche



Noviembre 2017.
Universidad Piloto de Colombia.
Facultad de Diseño Gráfico.
Seminario Taller V

Copyright © 2017 por Mónica Rocío Chaparro Guio. Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

Capítulo I Introducción al tema	4
 Capítulo II Delimitación temática	
2.1 Análisis observacional.....	6
2.2 Identificación de entorno, contexto y población.....	7
2.3 Identificación de la situación a transformar o intervenir.....	10
 Capítulo III Planteamiento del Problema	
3.1 Formulación del problema.....	12
3.2 Pregunta de investigación.....	13
 Capítulo IV Objetivos	
4.1 Objetivo general.....	13
4.2 Objetivos específicos.....	13
4.3 Justificación.....	13
 Capítulo V Marco Referencial	
5.1 Estados del arte.....	16
5.2 Marco teórico.....	19
 Capítulo VI Diseño metodológico conceptual	
6.1 Metodología.....	21
6.2 Categorías.....	22
6.3 Concepto transversal.....	27
 Capítulo VII Propuesta de diseño.....	30
Capítulo VIII Conclusiones	38
Capítulo IX Información adjunta.....	40
Capítulo IIX Bibliografía	51

Capítulo I

Introducción al tema

Para dar inicio a este documento, se contextualiza al lector del porqué se selecciona el tema general. Tener buena o mala ortografía, es un tema que le concierne a toda persona que usa el idioma español como medio de comunicación escrito, sea a nivel social o personal. Este proyecto nace por una problemática personal el cual es la mala ortografía. Pero se puede notar de un tiempo atrás, que no es solo un problema personal, sino que este es mucho más general; la mayoría de los estudiantes dentro y fuera del programa, poseen falencias al momento de escribir correctamente. Esto lleva a encontrar un problema amplio en general, por lo cual el proyecto se inicia con una investigación de: ¿Qué es?, ¿Cuándo nace? Y el ¿Para qué? de la ortografía; siendo éste el tema central del proyecto **Pioneros Ortográficos**.

Según la RAE (Real Academia Española), la ortografía es: “1. f. El conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua. 2. f. Forma correcta de escribir respetando las normas de la ortografía. “.

En 1727, al poco tiempo de su inicio la RAE, establece las primeras normas ortográficas. Hasta ese momento las falencias gráficas eran constantes y muy comunes. Antes de su aparición las personas se dividieron en dos grupos: unas se fueron por las soluciones fonémicas (adecuan la escritura a su pronunciación) y los otros se fueron por un lado más etimológico (tenían grafías que no correspondían a su pronunciación). El resultado de la comunicación entre estos dos grupos generaba una falta de unidad al momento de escribir, lo cual dificultaba la comprensión y la comunicación entre pares.

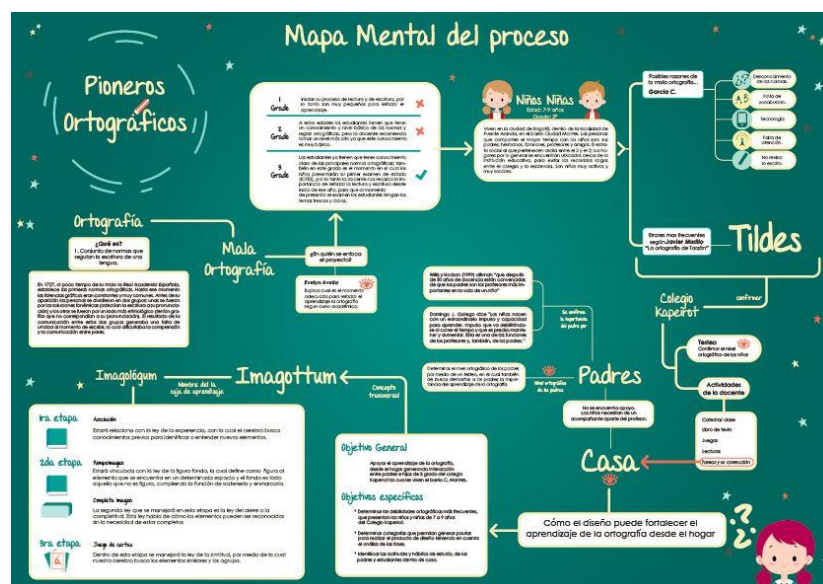
Para 1741, aparece la primera edición de la ortografía académica, esta tenía alteraciones en general, pero una de las más notables es que “la etimología deja de ser el criterio fundamental y decisivo, y comienzan a ser tenidos en cuenta la pronunciación y el uso.” Durante este tiempo la RAE publicó más de quince ediciones de esta edición, la penúltima edición aparece en el 2010, en el cual se realizan 8 modificaciones principales.

“1. Exclusión de los dígrafos ch y ll del abecedario. 2. Propuesta de un solo nombre para cada una de las letras del abecedario. 3. Sustitución, por grafías propias del

español, de la q etimológica con valor fónico independiente en aquellos extranjerismos y latinismos plenamente adaptados al español (quorum > cuórum). 4. Eliminación de la tilde en palabras con diptongos o triptongos ortográficos: guion, truhan, fie, liais, etc. 5. Eliminación de la tilde diacrítica en el adverbio solo y los pronombres demostrativos incluso en casos de posible ambigüedad. 6. Supresión de la tilde diacrítica en la conjunción disyuntiva o escrita entre cifras. 7. Normas sobre la escritura de los prefijos (incluido ex-, que ahora recibe el mismo tratamiento ortográfico que los demás prefijos: exmarido, ex primer ministro). 8. Equiparación en el tratamiento ortográfico de extranjerismos y latinismos, incluidas las locuciones.”

Para 2014 llega la 23ª edición de este texto, con el fin de enriquecer, modernizar y hacer más coherente el diccionario; dando pequeños cambios a su edición anterior. Pero el fin más relevante dentro de esta edición es dar fin a la conmemoración del tercer centenario de su fundación. (Estos datos son tomados de la página oficial de la RAE www.rae.es)

Este tipo de cambios generados por la RAE periódicamente, generan cambios dentro de la comunicación escrita, lo cual puede llegar a ocasionar una mala comunicación entre las personas que se encuentran al tanto de los cambios y aquellas que no. (Mapa mental del proceso)



Capítulo II

Delimitación temática

2.1 Análisis observacional

En principio se analiza el tema de la mala ortografía de forma general, por medio de los resultados que arroja la Unesco en el estudio sobre escritura, el cual se enfocó en ortografía y caligrafía. Este estudio fue realizado a estudiantes de 3° y 6° grado de 16 países de América Latina y el Caribe. En este estudio encontramos que Colombia aunque no está en los primeros lugares mantiene un nivel promedio comparándolo con países como Uruguay y Chile, los cuales tanto en caligrafía como en ortografía tienen un nivel muy bajo.

Luego se realiza un análisis a nivel nacional, para comprobar de manera concreta los índices de ortografía dentro del país, por medio de los resultados que arroja el ICFES año tras año.

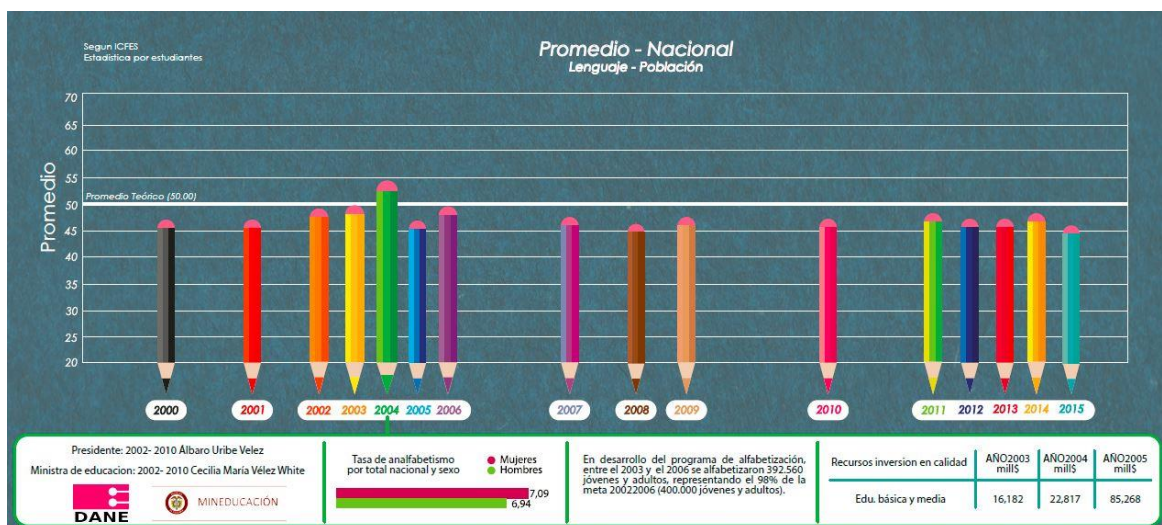


Tabla 1

El ICFES divide los puntajes por temas, en este caso el tema que concierne al proyecto es el de lenguaje. La gráfica de la *Tabla 1* nos muestra los resultados en lenguaje desde el año 2000 al 2015; por medio de esta podemos evidenciar el bajo nivel que tienen los estudiantes a nivel nacional, confirmando el bajo rendimiento de los estudiantes en lector-escritura, teniendo en cuenta que solo en el 2004 se logró por poco superar los resultados mínimos.

Se encuentra que dentro del periodo de 2002 a 2010 el MINEDUCACIÓN genera diversos proyectos y leyes los cuales apoyan la educación dentro del país, estos teniendo como título *Revolución Educativa*. Estos proyectos tenían como fin buscar un cambio dentro de la educación dándole la importancia adecuada.

Pero al iniciar una nueva etapa o mandato este tipo de proyectos, muchas veces quedan en el olvido sin tener en cuenta los grandes cambios y avances que estos logran dentro de la educación del país.

2.2 Identificación de entorno, contexto y población

Teniendo como base estas estadísticas y la primera charla con la docente del Gimnasio la Montaña Evelyn Avella, se logra acotar y seleccionar el rango de edad del público adecuado para iniciar con el proyecto. La Docente Evelyn dice que el aprendizaje de la ortografía es un proceso que se adquiere a largo plazo, el cual se inicia en los primeros años cuando se empieza el proceso de lectoescritura en los niños de primaria, por lo cual aconseja que el refuerzo de la ortografía se realice en edades tempranas. Por esto aclara los pasos por los cuales los estudiantes inician su proceso de aprendizaje en la ortografía; iniciando desde el 1° grado los estudiantes emprenden su proceso de lectura y de escritura, por lo tanto son muy pequeños para reforzar el aprendizaje, en 2° grado los estudiantes ya tienen que tener un conocimiento y nivel básico de las normas y reglas ortográficas y pueden escribir oraciones pero estas continuarán teniendo falencias ortográficas, por esto la docente recomienda tomar un nivel más alto ya que este conocimiento es muy básico; por ultimo esta 3° grado en el cual los estudiantes ya tienen que tener conocimiento claro de las principales normas ortográficas, también este grado es el momento en el cual los niños presentarán su primer examen de estado (ICFES), por lo tanto la docente nos recalca la importancia de reforzar la lectura y escritura desde inicio de ese año, para que al momento de presentar el examen los estudiantes tengan los temas frescos y claros.

En conclusión el rango de edad seleccionado son niños de 3° grado los cuales oscilan entre los 7 y 9 años de edad, los cuales viven en la ciudad de Bogotá y más específicamente en la localidad de Puente Aranda, los cuales viven en el barrio Ciudad Montes. Las personas que comparten el

mayor tiempo con los niños son: sus padres, hermanos, familiares, profesores y amigos. El estrato social al que pertenecen oscila entre el 2 y el 3; sus hogares por lo general se encuentran ubicados cerca de la institución educativa, para evitar los recorridos largos entre el colegio y la residencia. Son niños muy activos y sociales.

Por lo anterior se crea el supuesto del porque dichos estudiantes continúan teniendo faltas ortográficas, el cual es que en los colegios de dichos estudiantes no le están dando la importancia adecuada al refuerzo de la ortografía, por lo tanto el proyecto se desarrollaría enfocado en los colegios de dichos estudiantes. Esto me lleva al Colegio Kapeirot, esta es una institución de educación privada. La cual se dedica a prestar servicio preescolar, básico primario, secundario y media. Dentro de la institución se busca verificar el nivel ortográfico de los estudiantes por lo cual se realiza un primer test, el cual contiene 3 tipos de preguntas diferentes relacionadas con la ortografía; el primer objetivo del test es verificar que el público objetivo posee dificultades al momento de escribir o entender la ortográficas correctamente y el segundo objetivo de este test es percatar las mayores falencias del público al momento de escribir correctamente (ver anexo Test1).

Este test es realizado en el Colegio Kapeirot a 14 estudiantes de un curso de 3° grado, del sector en donde se enfocó el proyecto (barrio Ciudad Montes); los resultados de este (ver tablas de resultados 1 y 2) nos indican que el público tiene un nivel promedio en lo que a ortografía se refiere; también podemos evidenciar que la mayor falencia es que a los estudiantes se les dificulta encontrar errores dentro de un texto (pregunta 3- test1) pero, se les facilita identificar las palabras correctas de las incorrectas (pregunta 1- test1). Al verificar los resultados se puede ver que: un estudiante cometió 1 error, dos estudiantes cometieron 2 errores, los otros estudiantes tienen 3 o más errores, el estudiante con menor puntuación obtuvo 8 errores; en conclusión se puede afirmar que los estudiantes en ortografía están en un nivel medio.

Dentro de esta primera etapa también se realiza una charla con las profesoras Angélica Rocío la docente encargada del 3° grado, la cual confirma que los niño de este grado ya tienen que tener un nivel básico en ortografía y entender una gran parte de las normas o reglas ortográficas básicas; también nos habla de la importancia del juego dentro del aprendizaje del niño, como el estudiante logra retener más la información por medio de lúdicas individuales y grupales, la

lectura de textos cortos pero con gran contenido gráfico, el apoyo de los padres tomando un papel relevante en el proceso de aprendizaje (Audio 1).

Luego de este primer acercamiento al colegio con estudiantes y docente, se encuentra un punto relevante, el cual cambiaría el curso del contexto al cual estaría enfocado el proyecto; pasaremos del refuerzo en el colegio, al refuerzo en casa. Este punto clave es entregado por la docente a cargo del grupo, al explicar todos los tipos de materiales y metodologías que manejan dentro del aula para el aprendizaje de la ortografía (catedra, libros, dictados, juegos, etc..., dentro de la catedra la docente nos explica que ella dicta diferentes clases como son español y matemáticas y nos afirma que sin importar los temas de la clase siempre se está haciendo énfasis en las correcciones ortográficas, otras actividades que realiza la profesora son los juegos tales como competencias de dictado, corregir los textos, juegos en grupo, lecturas grupales, etc), esto da cuenta que posiblemente el aula de clase no es el problema al momento de reforzar la ortografía básica, ya que dentro de la clase se realizan diversas actividades, siempre dando como prioridad corregir los errores ortográficos. Pero la docente explica que una de las actividades más importantes es el trabajo en casa o tareas, las cuales se les dejan a los estudiantes luego de adquirir un tema, estas tareas tienen la función de reforzar lo aprendido en clase desde casa.

Este punto lleva a preguntar ¿qué está pasando en las casas de los estudiantes?, ¿Realmente los estudiantes refuerzan su ortografía en casa?, si dentro del colegio los estudiantes tienen el apoyo de la docente ¿quién o quienes apoyan los refuerzos en casa?, estos datos llevan a interactuar no solo con los niños, sino también comunicarse con sus padres o tutores y ver la actitud de estos frente al aprendizaje de sus hijos, el apoyo que les dan, su postura frente a tener buena o mala ortografía y si lo hacen, el cómo corrigen los errores de sus hijos. Para esto se da un primer acercamiento a que está pasando dentro de la casa de los estudiantes, por medio de un segundo testeo (Tes2) el cual tiene como fin encontrar hábitos en común de los estudiantes dentro de casa, pero como objetivo principal es la observación de que está sucediendo dentro de los hogares de los estudiantes. Esta etapa de observación se realiza en 5 casas de estudiantes de 3° grado del Colegio Kapeirot, en las cuales se encuentran 3 tipos de acompañamiento al momento de realizar las tareas. El primero es que muchos de los padres o tutores realizan por completo las tareas de los estudiantes sin dejar que estos (los niños) tengan la oportunidad de realizarlos o incluirse dentro del aprendizaje; el segundo tipo es la ausencia total de padres, por lo tanto el estudiante no

tiene una compañía adecuada, la cual verifique si el estudiante realiza o no las tareas de manera correcta; por último se encuentra los estudiantes y padres que simplemente no están interesados en realizar los refuerzos dejando su prioridad para último momento.

Esto demuestra que hay una desconexión de parte de los padres con relación al aprendizaje en casa de sus hijos; según Willis y Hodson (1999) “después de 50 años de docencia están convencidas de que los padres son los profesores más importantes en la vida de un niño”. Como lo afirmo la docente Evelin Avella el proceso de aprendizaje de la ortografía no es algo que se aprenda en un curso o de un día para otro, tiene que ser un aprendizaje repetitivo y constante, esto teniendo en cuenta que Domingo J. Gallego dice “Los niños nacen con un extraordinario impulso y capacidad para aprender. Impulso que va debilitándose al correr el tiempo y que es preciso mantener y aumentar. Esta es una de las funciones de los profesores y, también, de los padres. ”

2.3 Identificación de la situación a transformar o intervenir

Dentro de las diferentes pruebas o exámenes en América Latina, se puede evidenciar grandes problemas en la educación. La situación de Colombia no es diferente a la que se encuentran los países vecinos; evidencia de esto es como los indicadores de educación (Según pruebas: Saber, Saber-Pro, ECAES, PISA, etc...), nos ubican en uno de los últimos puestos a nivel de educación dentro de Latino América.

Según resultados y estadísticas que publica periódicamente EL TIEMPO, podemos ver un leve cambio en los resultados de dichas pruebas. Esto debido a la nivelación que está realizando el MIN-Educación en los colegios públicos, para alcanzar el nivel de educación de los colegios privados.

La falta de ortografía dentro y fuera de la institución, es relevante no solo a nivel académico sino también en la parte social y profesional de cada uno de los estudiantes. Pero ¿por qué se siguen cometiendo faltas ortográficas?, según Cristina García:

(García, 2011)

“Habrá muchas posibles respuestas a esta pregunta y lo que sí hay que desterrar es la creencia de que esta está ligada a la inteligencia, pues hay personas verdaderamente inteligentes que tienen auténticos problemas con la ortografía y viceversa. Básicamente, las faltas de ortografía suelen asociarse, además de al desconocimiento de la norma, a falta de atención (algo que se comprueba claramente cuando encontramos la misma falta cometida por la misma persona una y otra vez cuando ya se la hemos corregido), a no revisar lo escrito (es una mala costumbre de los alumnos terminar el examen y entregarlo sin repasarlo), a falta de vocabulario (la falta de caudal léxico hace que no puedan sustituir la palabra que no saben cómo se escribe por otra con igual significado) y a hábitos de escritura que se pueden considerar “perezosos” (no molestarse en buscar la palabra “dudosa” en el diccionario)”.

De acuerdo a lo anterior, permite establecer unas de las posibles causas por las cuales los niños presentan deficiencias al momento de poner en práctica las normas ortográficas. Teniendo en cuenta que estas no son las únicas posibles causas de la mala ortografía; también debemos considerar el poco interés que brindan algunos padres en el aprendizaje de sus hijos, la falta de incentivar la lectura, el hacer que el aprendizaje sea tedioso para el niño y la mala influencia de la tecnología (los correctores automáticos de las diferentes redes sociales).

Dentro de la investigación se nota un problema general el cual es, lo amplio que puede llegar a ser el tema de la ortografía, por tanto se toma al autor Murillo J. en su libro *La ortografía de Tarzán* en el cual nos habla de los errores más comunes que se cometen al momento de escribir, unos de los más frecuentes son la redacción, la puntuación y las tildes. Para seleccionar uno de estos temas, se realiza una charla con la docente Elena García confirma estos errores y da su consejo sobre cuál de estas es la mejor opción para dar refuerzo a los estudiantes de 3°, la docente dice que las tildes es el tema más complejo de aprender ya que todas las palabras tienen acento mas no todas tienen tildes y si esto no se practica simplemente se deja de lado y no se aprende. La profesora da una pequeña explicación de cómo se manejan las tildes dentro del idioma castellano, “todas las palabras contienen acentos los cuales pueden ser tónicas o atonas, según el lugar que ocupe la sílaba tónica, las palabras pueden ser: *Agudas* (si la sílaba tónica es la última. Se tildan, cuando terminan en las consonantes n, s o en vocal), *Graves* (si la sílaba

tónica es la penúltima. Se tildan, cuando terminan en letras distintas de n, s, o vocal) por ultimo las *Esdrujulas* (si la sílaba tónica es la antepenúltima a todas se les marca tilde).”

La situación que por medio del diseño se desea intervenir, es que el apoyo de los padres, y sus actividades relacionadas al refuerzo de la ortografía de tildes dentro de casa, no son suficientes para lograr que los estudiantes tengan claridad respecto a las normas y reglas de las tildes; recordando que como diseñador no se enseñará, sino se dará una solución que apoye y refuerce la interacción que tienen los padres con relación al aprendizaje de la ortografía de sus hijos desde casa. Esto con el fin de lograr mejores resultados en el proceso de lectoescritura, el cual redundará en los resultados de diversas pruebas que se apliquen dentro y fuera de la institución y en la vida cotidiana de cada estudiante.

Capítulo III

Planteamiento del Problema

3.1 Formulación del problema

Teniendo el apoyo de textos guía, la catedra de la docente, las lúdicas y las diferentes actividades dentro y fuera (tareas) del salón de clase, los estudiantes de 3° grado de edades entre los 7 y 9, de la localidad del barrio Ciudad Montes, continúan presentando falencias al momento de escribir correctamente (tener buena ortografía). Uno de los factores más relevantes de la mala ortografía es que los padres no brindan el apoyo adecuado que requieren sus hijos para reforzar lo aprendido en clase desde casa. Esto se debe a una desconexión de los padres en relación con el aprendizaje de sus hijos, no se encuentra una interacción de parte de los padres que fortalezca el aprendizaje de la ortografía. Lo que se busca con el proyecto es reforzar la ortografía de los niños de 3° grado, buscando generar una interacción entre padres e hijos.

3.2 Pregunta de investigación

¿Cómo el diseño puede fortalecer el aprendizaje de la ortografía desde el hogar, de niños de 3° grado del colegio Kapeirot?

Capitulo IV

Objetivos

4.1 Objetivo general

Apoyar el aprendizaje de la ortografía desde el hogar, generando interacción entre padres e hijos de 3 grado del Colegio Kapeirot.

4.2 Objetivos específicos

- Determinar las debilidades ortográficas más frecuentes, que presentan los niños y niñas de 7 a 9 años del Colegio Kapeirot.
- Determinar categorías que permitan generar pautas para realizar el producto de diseño teniendo en cuenta el análisis de las fases.
- Identificar las actitudes y hábitos de estudio, de los padres y estudiantes dentro de casa.

4.3 Justificación

La ortografía es importante porque llega a tener una gran relevancia en el futuro de los estudiantes, no solo a nivel académico y personal, también influye mucho en la parte social y

profesional de cada uno de ellos. Como nos dice Héctor G. Barnes (2015). ‘‘ En definitiva, la ortografía facilita el trabajo por el cual las grafías escritas se transforman en conceptos en el cerebro’’ esta postura indica la importancia del grafismo dentro del aprendizaje del niño, porque para ellos es más fácil relacionar los conceptos por medio de imágenes, más que por la sola lección de la docente.

También tenemos a Louisa Moats (2005) la cual nos afirma que ‘‘la comprensión de las reglas ortográficas y de formación de las palabras, ayuda al desarrollo del vocabulario y facilita la lectura permitiendo a los estudiantes que entiendan las nuevas palabras desde su sonido, significado, lengua de origen y sintaxis’’ esto indica que la ortografía no solo se limita a la escritura, sino que es interdependiente de otras áreas del desarrollo del lenguaje.

Retomando a Héctor G. Barnes (2015) nos dice que ‘‘la ortografía instaure un código común para todos los hablantes de una lengua y **facilita la comunicación** entre todos ellos’’ esto nos permite afirmar que la ortografía es un tipo de código el cual nos permite comunicarnos bajo las mismas reglas, pero si un sujeto no se rige por estas normas le será más complejo llegar a una comunicación clara y bidireccional.

Daniel Gabarró B. y Conxita Puigarnau G. también nos hablan de como el lenguaje es igual a la comunicación y que para lograr este se necesitan de 4 componentes principales los cuales son: expresión oral (25%), comprensión oral (25%), comprensión escrita / lectura (25%) y expresión escrita (caligrafía/ ortografía) (25%). Estos 4 componentes son sumamente importantes para lograr una buena comunicación del lenguaje; los autores también nos dicen que ‘‘La ortografía se aprende: 83% por la vista, 11% por el oído y 6% por otros sentidos.’’ Esto da una base para defender la posición de la imagen dentro del aprendizaje de los estudiantes.

4.3.1 Análisis Social

‘‘Respecto al último lugar en una de las pruebas del informe PISA y uno de los peores puestos en matemática y lenguaje, la ministra asegura que la misma OCDE señala que la gran brecha en educación en Colombia se da desde la primera infancia’’

Según artículo de la revista Semana Dentro del proyecto podemos evidenciar, como el buen manejo de la ortografía puede afectar no solo a una persona, sino que también una mala educación puede verse reflejada en resultados a gran escala. Estos resultados no solo afectan a la persona en cuestión, también influyen en la ‘‘imagen’’ que esta da de la sociedad a la cual pertenece, por medio de tan malos resultados.

4.3.2 Análisis Político

Con relación al proyecto, el Min Educación genera leyes y decretos las cuales buscan mejorar el nivel de educación dentro del país. Una de las leyes más afines con el tema es: Ley 1324 de Julio 13 de 2009- por la cual se fijan parámetros y criterios para organizar el sistema de evaluación de resultados de la calidad de la educación en procura de facilitar la inspección y vigilancia del estado y se transforma en el Icfes.

Estos parámetros y criterios dan pautas a lo que se enseña dentro de los pensum de cada colegio del país se publicó o privado, esto para buscar unos mejores resultados al momento de presentar las pruebas de estado por parte de los estudiantes.

4.3.3 Análisis Cultural

A través de los tiempos el hombre siempre ha buscado la manera de comunicarse por medio de señas, sonidos, imágenes, iconos, etc...Una de estas formas de comunicación es la escritura; esta en un principio no tenía reglas ni parámetros; fue hasta 1727 cuando la Real Academia Española establece las primeras normas ortográficas. Lo que logra la rae por medio de estas normas es generar una unidad al momento de escribir, para mejorar la comprensión al momento de comunicarnos de forma escrita.

Estas normas son tantas y tan complejas que con el pasar de los tiempos se han venido afectando por diferentes cambios, uno de los más notables es el uso de los teléfonos móvil y nuevas

tecnologías, las cuales han provocado que los jóvenes estén expuestos a más errores ortográficos y gramaticales. Los jóvenes ya no se fijan en su forma de escribir, solo dejan que la tecnología corrija automáticamente sus faltas ortográficas, lo cual en el peor de los casos nos llevaría a perder una parte fundamental de nuestra cultura, la cual sería la unidad de comunicación escrita.

4.3.4 Análisis Económico

“El presupuesto en Educación en el país superará en 2015 por primera vez en décadas al de Defensa, un "hito histórico" que responde al nuevo enfoque social del Gobierno y coloca a la educación en el "eje del desarrollo", afirmó el ministro de Hacienda y Crédito Público, Mauricio Cárdenas, en entrevista con EFE.”

Este es un fragmento del artículo de El Espectador ‘ *inversión en educación para 2015 supera los \$32 billones* ’ el cual nos muestra cómo el gobierno lentamente está dando mayor relevancia a la educación dentro de nuestro país. Pero cuando comparamos lo que pasa en otros países ‘ *Colombia invierte en educación 3,8% del PIB, mientras Nueva Zelanda destina 6%* ’ podemos encontrar una gran brecha no solo con países extranjeros, también en países latinos los cuales tienen como principal objetivo mejorar la educación de las futuras generaciones.

Capítulo V

Marco referencial

3.1 Estados del arte

Este proyecto tiene como tema central la ortografía, al pasar el tiempo se han realizado y desarrollado diversos procesos y proyectos los cuales tienen como fin enseñar las reglas ortográficas.

El proyecto que se toma como principal referente es **El Profesor Súper O**, no solo por el tema de la ortografía, también es por su manejo de la gráfica y la historia de su personaje principal como precursor de la buena educación.



Recopilado de: <http://www.oficinadeprensa.com.co/?q=supero1>

El profesor súper O es un programa o serie de televisión de carácter educativo, conto con 80 capítulos y fue transmitido desde el 2006 en Canal 13 y Señal Colombia; sus creadores son Antonio Guerra y Martín de Francisco. La idea de crear un súper héroe poco convencional y perteneciente a una de las regiones Colombianas, hacen que el Profesor súper O se convirtiera en un icono de la cultura del país; y el valor agregado (el aprendizaje de las normas ortográficas) que le brindan los autores, hace que el personaje sea único con un gran diferenciador de otros el cual es el aprendizaje.

Súper O aporta a mi proyecto como una idea innovadora, algo no convencional; que por medio del humor y el ‘‘chiste’’ logra su objetivo de atraer la atención del público y mostrar una manera divertida de aprender y no simplemente memorizar.

Otro de los grandes proyectos con los cual me estoy guiando es la aplicación móvil oficial de la Real Academia Española (RAE) y la Asociación de Academias de la Lengua Española. Esta app permite a los usuarios tener la 23ª edición del Diccionario de la lengua española totalmente actualizado y permite consultar otros ítems aparte de la ortografía, como lo son: Conjugación de

verbos búsqueda de palabras por criterio ((comienza por...), (contiene...) y (terminan en...)), anagramas, etc...



Recopilada como captura de imagen de la aplicación *Diccionario RAE y ASALE (DEL)*.

Esta aplicación aporta a mi proyecto, el como la RAE no se quedó con la idea de tener el diccionario en físico (en papel) esta busco ir de la mano con las nuevas tecnologías y permitir a los usuarios una mayor comodidad y acceso a la información de forma gratuita.

Este diccionario nace en 1780 con su primera edición y la edición más reciente es de octubre de 2014 contando con las 8 modificaciones que se realizaron en el 2010. Este diccionario nace con el fin de unificar la lengua española y generar unas reglas o parámetros.

Por ultimo tenemos un proyecto EDIA el cual se llama *Nuestro juego de mesa*, este proyecto fue realizado por Itziar López, Marian Calvo y Miguel Ángel. El proyecto consiste en que los estudiantes de secundaria creen su propio juego de mesa, cuya finalidad es el mejoramiento, refuerzo y afianzamiento en los conocimientos de las normas y reglas ortografía. Aparte de crear la idea, los estudiantes tendrán que crear de manera grupal todo el material del juego y aparte elaborar un material audiovisual el cual explicaran de manera clara en cada una de las fases y reglas del juego.

Este proyecto contiene dos de las categorías seleccionadas las cuales son la lúdica y el trabajo en grupo. Busca que por medio de estos dos sea más fácil el aprendizaje y refuerzo de la ortografía; también buscan que este aprendizaje pase de ser algo aburrido y tedioso a ser algo divertido y fácil de aprender. Otra de las partes importantes dentro de este proyecto es como los estudiantes tienen que buscar por sus propios medios, una solución o ayuda a sus problemas académicos, dar sus propias ideas para mejorar su aprendizaje de manera que ellos comprendan y/o ayudar a sus compañeros.

3.2 Marco teórico

“es el momento de que entre todos (profesores, alumnos, familias, medios de comunicación...) tomemos conciencia de la gravedad del problema y promovamos el interés por nuestra lengua, pues, al fin y al cabo, el principal uso del idioma es la comunicación y para poder comunicarnos convenientemente es necesario que elaboremos nuestros mensajes de forma correcta y comprensible”

Estas palabras de Cristina García dentro de su texto *Escribir correcto: la importancia de la ortografía* nos permiten entender lo importante de escribir correctamente y el no solo dejar la enseñanza a los docentes, este es un tema del cual todos tienen que estar inmersos ya que si se desea comunicar un mensaje de forma escrita es relevante el cómo se escribe este, ya que puede dar a entender algo totalmente diferente a lo que se desea.

Dentro de este texto Cristina García también habla de algunas de las posibles causas de por qué sus estudiantes tienen mala ortografía pero descarta por completo el hecho de que tener buena ortografía está ligado a la inteligencia de la persona, ella nos afirma que encuentra personas sumamente inteligentes pero con mala ortografía y viceversa. Unas de las causas que la autora da son el desconocimiento de las normas, falta de atención, no revisar lo escrito, falta de vocabulario; estas posibles causas no generan el mal empleo de las letras también el uso incorrecto de las *tildes*, mayúsculas, minúsculas, puntuación y otras.

Dentro de este texto no solo encontramos la confirmación al supuesto de que la ortografía no es un tema simplemente escolar, también tiene repercusiones a futuro en cada uno de los estudiantes. Nos habla también del aprendizaje mecánico y memorístico, de la importancia que tienen estos dos a cierto punto pero. Explica la importancia y relevancia del juego, el dictado, el uso de diccionario, textos didáctico, la lectura y el cómo cada una de estas herramientas permite al estudiante retener con mayor claridad las normas ortográficas.

También se encuentra el autor Héctor Barnés con su texto *Las razones por las que cada vez cometemos más errores ortográficos y gramaticales*. Aclara los porqué de la mala ortografía, desde hablar de un nuevo método de enseñanza a como las tecnologías afectan la forma como las personas escriben; en el texto el autor nos habla de una “ortografía natural” y como en su opinión el no enseñar adecuadamente a los estudiantes ortografía afecta de manera significativa su desarrollo académico. “la ortografía instaure un código común para todos los hablantes de una lengua y facilita la comunicación entre todos ellos.”

Con respecto a la disciplina de diseño se encuentra a Fanuel Hanan con su texto “Leer y mirar el libro álbum” se encuentra no solo el concepto de que es el libro álbum; también podemos ver la relación que existe entre los textos y las imágenes, el cómo la unión de estos dos elementos se complementan para dar un sentido y mayor claridad. También nos habla de cómo los niños leen las imágenes por medio de ejemplos cinematográficos. Este libro contiene mucha información de cómo los niños refuerzan por medio de la imagen su proceso de lectura.

El arte de la ilustración se define tradicionalmente como la interpretación o la ornamentación de información textual mediante la representación visual

Ferreiro, E. & Teberosky, A. en su texto *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño* se encuentran temas de interés para el proyecto, como lo son la gran unión que encuentran las autoras entre la lectura y la escritura, el como la una puede afectar a la otra; también nos habla de la importancia de la teoría de Piaget para comprender los procesos de los niños al adquirir la lectura y escritura.

En el texto de Gallego, Domingo J. *Padres y estilos de aprendizaje de sus hijos*, hablan de la importancia de los padres dentro del aprendizaje de sus hijos, también se encuentra el estilo de aprendizaje de cada estudiante y el cómo las instituciones académicas las cuales mantienen un

pensum único para los alumnos y no tienen en cuenta las capacidades personales de cada uno, por lo tanto por lo cual afirman que el aprendizaje no solo recae en el colegio o el docente también los padres tiene que hacer parte dentro de la formación académica de sus hijos. Dentro del texto el autor busca posibles propuestas pedagógicas las cuales se puedan acoplar a cada uno de los estudiantes según sus características, para de esta forma dar una oportunidad a los padres de incluirse en el aprendizaje de sus hijos.

Capítulo VI

Diseño metodológico conceptual

6.1 Metodología

A lo largo del proceso investigativo del proyecto, se plantea una metodología personal la cual se compone de 3 fases, cada una de estas fases contienen: el objetivo de la fase, el instrumento o instrumentos que se plantean para desarrollar dicha fase, el objetivo de investigación al cual se le desea dar solución, las personas que participaran de los instrumentos, el número de participantes, el tiempo que se pretende gastar en cada una de estas y por ultimo una estrategia y posibles problemas que se encontraran al momento los instrumentos.

Como primera fase (Fase 1) tenemos la indagación, esta busco determinar el público objetivo al cual estaría dirigido el proyecto y responder algunas preguntas que surgieron al iniciar este; para eso se realizó una entrevista no estructurada con la docente del Gimnasio la Montaña Evelyn Avella, se contó con 20 minutos de la docente, dentro de los cual se realizó una charla en la cual se obtiene el primer hallazgo del proyecto el cual es el público al cual se enfocara el proyecto Pioneros Ortográficos.

La segunda fase (Fase 2) es observación, tiene como propósito cumplir el objetivo específico de *Determinar las debilidades ortográficas más frecuentes, que presentan los niños y niñas de 7 a 9 años del Colegio Kapeirot*, este fase busca confirmar el nivel de ortografía de los estudiantes de 3° grado e identificar las falencias ortográficas más comunes de los estudiantes de dicho grado.

Como herramienta se realiza un testeo (encuesta con 3 tipos de preguntas) a 14 estudiantes (12 niños y 2 niñas) de 7 a 9 años de 3° grado del Colegio Kapeirot, contando con 10 minutos de una clase de español. Para esta fase se encuentra un solo problema el cual es el permiso de ingreso a la institución. Dentro de la institución no solo se logra realizar el testeo, también se logra tener una charla no estructurada con la docente del grupo. Esta fase nos arroja dos hallazgos, el primero es ver que tan alto o bajo es el nivel ortográfico de estos estudiantes y el segundo es quitar el supuesto de que dentro del colegio no se tenían los medios o herramientas necesarias para reforzar la ortografía, gracias a esta fase se dirige el proyecto a la casa de los estudiantes de este grado.

La tercera fase (Fase 3) es el diagnostico, esta cumple con el objetivo de *identificar las actitudes y hábitos de estudio, de los padres y estudiantes dentro de casa*. Para realizar esta fase se cuenta con 2 herramientas la primera es un cuestionario realizado en las casas de 4 estudiantes, el cual busca identificar los hábitos de estudio de los estudiantes al momento de realizar refuerzos en casa para este se cuenta con 20 minutos; dentro de esta primera herramienta encontramos que los estudiantes tienen un lugar de trabajo adecuado y en uno de los casos es el mismo cuarto del estudiante, también se observa la actitud de los padres frente a los trabajos de los niños. La segunda herramienta nace a partir del anterior hallazgo, esta se realizó a 8 padres cada uno teniendo como límite de tiempo 10 minutos, en la anterior herramienta se encuentra que los padres tienen una desconexión parcial respecto al trabajo en casa de sus hijos, por lo cual en esta nueva etapa de la fase, se realiza un test dirigido a los padres, con el fin de determinar el nivel ortográfico de los padres y determinar que métodos tienen los padres para escribir correctamente. Por medio de esta se encuentra que los padres tienen un nivel medio de ortografía y los métodos que podemos observar para cuando el padre no reconoce las palabras es escribir mentalmente la palabra y como segunda opción piden el uso del diccionario o la NET.

6.2 Categorías

Dentro del proceso de investigación se encuentran inmersos factores relevantes, los cuales permitirán acotar la información relevante y con los cuales se podrán delimitar pautas las cuales

influirán al momento de iniciar con la propuesta de diseño. En la investigación encontramos 3 variables relevantes las cuales son:

Lúdica: Por medio del Juego

Tomando el concepto de lúdica de Jiménez (2002):

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p.42)”

A partir de lo anteriormente citado del autor Jiménez, el proyecto se enfocara dentro del término de la lúdica, a generar una emoción en los estudiantes y padres al momento de realizar el juego o actividades que se plantearan posteriormente.

La primera categoría es seleccionada luego de identificar los patrones de enseñanza de las docentes entrevistadas y varios de los autores indagados. Se encuentra que dentro del aula la docente a cargo del grupo de 3 grado del Colegio Kapeirot y la docente Evelyn Avella manejan diferentes tipos de juegos y actividades en común como lo son: el dictado, la lectura grupal, aprender nuevo vocabulario por medio de juegos, concursos, etc.... También encontramos autores como Cristina García la cual nos dice que el estudio de la ortografía en los estudiantes puede llegar a ser tedioso y aburrido, por lo cual “se puede proponer el estudio de estas normas por descubrimiento a través de juegos”, también nos explica el cómo por medio del juego el estudiante logra retener con mayor facilidad la información de manera inconsciente, dejando atrás el aprendizaje mecánico y memorístico, los cuales consisten en que el estudiante repita la norma ortográfica o palabra hasta lograr su memorización.

También se encuentra a Chapouille M. en su texto *La importancia del juego en el proceso educativo* nos habla de algunas de las ventajas que tiene el juego en el proceso de aprendizaje “Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.”

Dentro del texto la autora nos habla de Gallardo, Mc Neil y Ramírez, los cuales dividen los juegos en tres, que son: Creativos, didácticos y profesionales.

Creativos- estos buscan fomentar y desarrollar la creatividad del estudiante el ejemplo que dan los autores es el juego del “teléfono roto” en el cual el estudiante tiene que tener en cuenta la importancia de la comunicación desde la mirada, el gesto, silencio, etc. También quiere que el estudiante busque una respuesta mucho más a fondo mirando las diferentes opciones y variables, para explicar esto dan el siguiente ejemplo “Dos padres y dos hijos se comieron en el desayuno tres naranjas, con la particularidad de que cada uno se comió una naranja entera. ¿Cómo se explicaría esto? Respuesta: La respuesta creativa está relacionada con romper el patrón perceptual de pensar en cuatro personas sentadas a la mesa cuando en realidad son solamente tres: el abuelo, su hijo y su nieto. Tanto el abuelo como su hijo son padres, y tanto el hijo como el nieto son hijos.”

Didácticos- el objetivo de este tipo de juegos es mejorar la enseñanza problemática, por medio de la sana competencia y/o trabajo en grupo. Estos juegos buscan que el estudiante sienta interés por buscar las respuestas correctas de manera rápida y clara para de esta forma poder ganar. Unos de los ejemplos que dan los autores son: Crucigramas como método de repaso, competencia de quien hace la mesa más rápido, el armado de una torre con materiales reciclables, éste último facilita el trabajo en equipo.

Profesional- busca que el estudiante resuelva problemas de la vida real o profesional. Por medio de la simulación el estudiante adaptará acciones, habilidades, rasgos y hábitos de un tema específico; este no es un simple juego de rol, busca que el estudiante transfiera lo aprendido a su vida cotidiana.

De estos tres tipos de juegos se seleccionan dos, los juegos creativos y los juegos los juegos didácticos, se eligen estos puesto que pueden llegar a tener una relación con lo que se quiere lograr con el proyecto. Estos dos tipos de juegos son enfocados a una parte interna y psicológica dentro del funcionamiento del juego; pero para seleccionar el tipo de juego el cual relacione a padres e hijos dentro del aprendizaje se toma el artículo de IMisut dentro del cual catalogan los juegos en 5 tipos: Eurogames, Ameritrash, Híbridos, Wargames y por último los juegos familiares o también llamados juegos de fiesta, se selecciona este tipo de juegos ya que el autor nos dice que está dirigido a todo tipo de público, cuenta con reglas simples las cuales permiten el ingreso de muchos jugadores, esto con el fin de pasar un momento agradable en familia.

Imagen

Esta categoría podría ser una de las partes más relevantes y fundamentales dentro de este proyecto. Iniciando, la ortografía es el conjunto de normas y reglas que rigen una lengua, pero ¿de qué se compone esta lengua escrita?, está se compone por el alfabeto, el cual es “el conjunto de símbolos empleados en determinados sistemas de comunicación.” Esto según la RAE (Real Academia Española). Según Peirce el símbolo

“no guarda semejanza alguna con el objeto que representa. La relación entre objeto y significado debe aprenderse para comprender su representación. Por ejemplo, las banderas nacionales o los logotipos de una compañía u organización son ejemplos de símbolos, del mismo modo que los alfabetos, los signos de puntuación y el código Morse.”

Pero la manera en la que se relaciona el símbolo con el aprendizaje de la ortografía dentro del proyecto, es gracias a Daniel Gabarró B. y Conxita Puigarnau G. los cuales nos afirman en su texto *Nuevas estrategias para la enseñanza de la ortografía*, que “la ortografía se aprende: 83% por la vista, 11% por el oído y 6% por otros sentidos”. También buscan concientizar a los estudiantes de que las palabras son imágenes y por medio de estas imágenes pueden mejorar su “memoria visual” la cual busca apoyar y mejorar el aprendizaje del estudiante. Los autores muestran cual es el método que manejan las personas con buena ortografía antes de escribir, este

contiene 3 pasos: el primero es buscar mentalmente la imagen de la palabra, con todas las letras dentro de esta; el segundo es notar si la imagen está o no está correctamente escrita, si esta tienen dudas de si esta está correctamente escrita realizan 5 nuevos pasos los cuales son (1 consultan el diccionario, 2 preguntan a alguien, 3 buscan otra palabra de la misma familia, 4 la escriben de las dos maneras y eligen y por ultimo 5 la almacenan y no vuelven a dudar); y como último paso es el escribir correctamente la palabra.

Esto lleva a preguntar ¿qué sucede si dentro la imagen, están inmersos los símbolos que contienen la palabra? O en otras palabras ¿cómo el significado puede contener el significante?

Interacción: por apoyo del padre

Dentro de la investigación se encuentra que tanto docentes como autores, resaltan el trabajo grupal dentro del aprendizaje. Las docentes explican cómo dentro del aula, los juegos que realizan buscan generar sana competencia y que los estudiantes se apoyen mutua siempre.

Con respecto a los autores tomo a Daniel Gabarró B. y Conxita Puigarnau G. los cuales afirman que “El aprendizaje se inicia a nivel grupal y solo para casos particulares se trabaja individualmente” y nos explican las estrategias que ellos manejan para mejorar el aprendizaje de manera grupal.

*Mejorar la memoria visual (15 minutos diarios, de 1 a 3 semanas)

-En grupo recordar figuras o dibujos. Se preguntan por las características de los dibujos, figura, color y posición, etc.

*Aplicar esta memoria (15min, 1 a 2 semanas)

-El mismo ejercicio anterior pero, con palabras y su deletreo iniciando desde el final, en otras palabras: P-E-R-R-O hacer en la mente como: O-R-R-E-P.

*Reforzar la sensaciones que producen las palabras bien y mal escritas.(20 min 1 a 2 semanas)

-Corrección del texto de otro compañero.

-Correcciones por parte del autor.

-Este ejercicio finaliza cuando el estudiante localiza el 90% de los errores del compañero.

La pregunta es ¿cómo el trabajo grupal dentro del aula se puede trasladar al hogar?, este se busca lograr por medio de la interacción entre padres e hijos. Pero para lograr este propósito primero se tiene que identificar si los padres tienen un nivel básico con el cual den apoyo adecuado a sus hijos o si por lo contrario, los padres y los hijos tendrán que apoyarse mutuamente en el proceso de aprendizaje. Para verificar si los padres pueden o no apoyar a sus hijos, se realiza un test (Anexo 3) de ortografía a 8 padres o tutores, en el cual se les presentan 3 tipos de preguntas cada una con diferente nivel de dificultad y dentro de cada una se dan 6 puntos. Los resultados de este test muestran que los padres no tienen un nivel experto ni un nivel “0”, estos se encuentran en un nivel básico con el cual se pueden ver inmersos dentro del trabajo grupal, el cual se busca hacer entre padres e hijos.

6.3 Concepto transversal

Para generar el concepto transversal se tienen en cuenta las anteriores categorías, con las cuales se obtienen diversos hallazgos y características que permiten generar una ruta clara de la posible propuesta en diseño. Para tener mayor claridad de la creación del concepto se recomienda ver el mapa de concepto (Anexo#).

Se inicia tomando el concepto de *lúdica*; dentro del cual se encuentra el *juego* como su característica principal. Para aclarar la importancia de este dentro del aprendizaje se toma una de las ideas de Chapouille M. la cual dice:

“Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.”

Con base a lo dicho por el autor y el concepto anterior mente hablado de lúdica, se determina que por medio del juego se puede apoyar el aprendizaje de la ortografía, por tanto el producto de diseño maneja como base esta categoría.

Ahora bien para definir el tipo de juego que se realizara se tiene en cuenta lo dicho por los autores Gallardo, Mc Neil y Ramírez dentro de lo cual se seleccionan los juegos *creativos* (Fomentar y desarrollar la creatividad del estudiante) y los juegos *didácticos* (Mejoran la enseñanza problemática, por medio de la sana competencia y/o trabajo en grupo). Y como última característica se toman los *juegos familiares*, los cuales según IMisut son juegos destinados a todo tipo de público, suelen tener normas sencillas y admiten muchos jugadores. Estas características ayudan a acotar las pautas que se tendrán al momento de generar el producto de diseño con relación al juego.

Dentro de esta investigación del concepto lúdica, se encuentran palabras claves o hallazgos los cuales darán pautas a la hora de realizar la metodología del juego. Estos hallazgos son diversión, educación e incentivo.

La segunda categoría que se analiza es la interacción esta se busca lograr por medio del *apoyo del padre*. Teniendo al padre como un soporte dentro del aprendizaje desde casa.

Dentro de esta categoría encontramos 3 hallazgos los cuales son la sana *competencia* con su hijo, *la comunicación* entre los dos y por último el incentivo el cual se relacionara con el juego. Este último nace con el fin de generar un estímulo no solo para el niño, también incluir al padre dentro de la diversión del juego.

Por último se encuentra la categoría de la *imagen*, dentro de la cual encuentro 2 características principales una conteniendo a la otra. La primera son las *palabras* las cuales contienen *símbolos*.

A estas imágenes que contienen símbolos se les busca modificar o alterar el *tamaño*, *color*, *posición*, *forma*. Esto con el fin de lograr el objetivo de los autores Daniel Gabarró B. y Conxita Puigarnau G. el cual es mejorar la memoria visual.

Color

Primero se seleccionan los colores teniendo en cuenta el libro *Psicología del color* de Eva Heller, dentro del cual se seleccionó una armonía de triadas teniendo en cuenta los colores azul, amarillo y rojo (colores primarios), estos colores son seleccionados según el significado y efectos que producen en las personas. Por esto se tomará cada color y se explicará a que significado se quiere llegar.

Azul:

Heller llama éste como el color preferido, éste está asociado con las cualidades intelectuales, la ciencia y el conocimiento. Por tanto éste se manejará en mayor cantidad dentro de la unidad gráfica, teniendo en cuenta que según la autora el exceso de este color sin ningún otro contraste o acompañante puede llegar a generar melancolía o tristeza.

Rojo:

Según la autora éste color se asocia con la alegría, es el color activo, dinámico y con el cual se realizan muchas correcciones (en el colegio te tachan la respuesta incorrecta con una X roja), pero en el proyecto no se asociara con el lado negativo sino, a como los libros de texto resaltan con color rojo las sílabas que contienen el acento dentro de una palabra.

Amarillo:

Éste se asocia con la diversión, amabilidad, inteligencia y es considerado como el color del entendimiento. Para cada uno de estos colores se manejaran 3 matices:



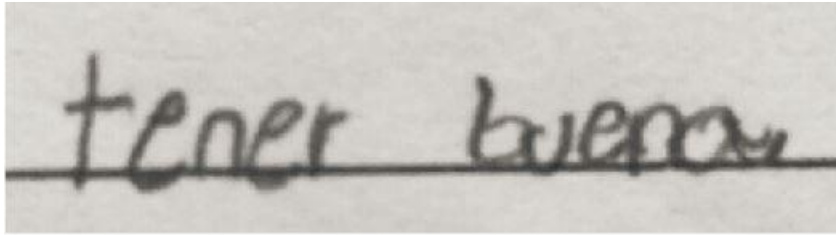
En la segunda parte de la creación de la unidad gráfica, se selecciona la tipografía a manejar, la fuente tipográfica principal es seleccionada teniendo en cuenta los patrones de escritura de los estudiantes buscando similitudes entre las dos.

A B C D E F G H I J K L M
N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

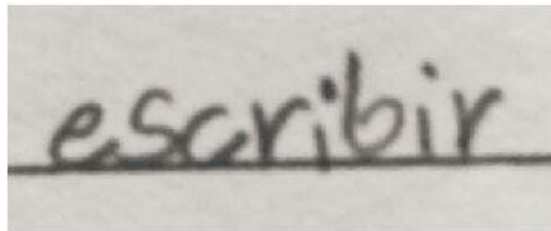
a b c d e f g h i j k l m
n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! " # \$ % & ' () = ? @ [\] ^ _ ` { | } ~ ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾

El nombre de la fuente seleccionada es *DJB Almost Perfect*, esta fuente se cataloga como una Script Manuscrita, la cual tiene similitudes con la letra de los niños en: el grosor de la línea, el espaciado entre carácter, la altura x, la cantidad de blanco interno y las líneas fluidas y orgánicas.



tener buena



escribir

Teniendo tipografía y colores seleccionados, se inicia con la creación del posible nombre que tendrá la pieza. El nombre seleccionado es IMAGOLÓGUM, este nombre nace de la mezcla de 3 palabras en latín, teniendo en cuenta que ésta lengua es la base y la raíz de la lengua española.

Palabras clave en español y latín:

Palabra- Logo

Imagen- Imago

Signo- Signum

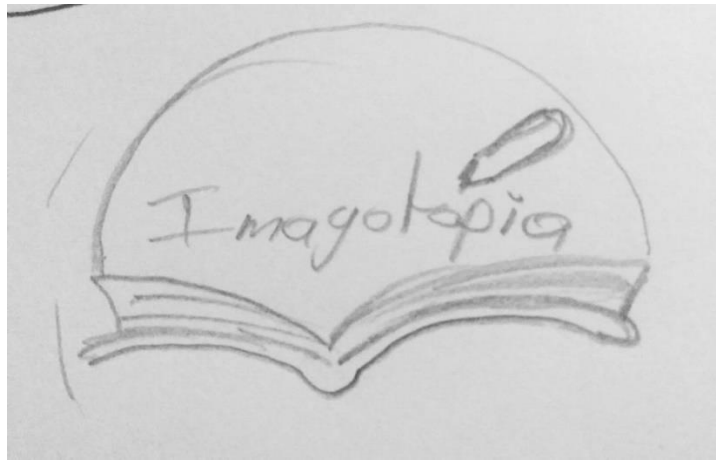
Otras posibles ideas:

Imagolibro – Imagolittum – Imagosigtum – Imagnum

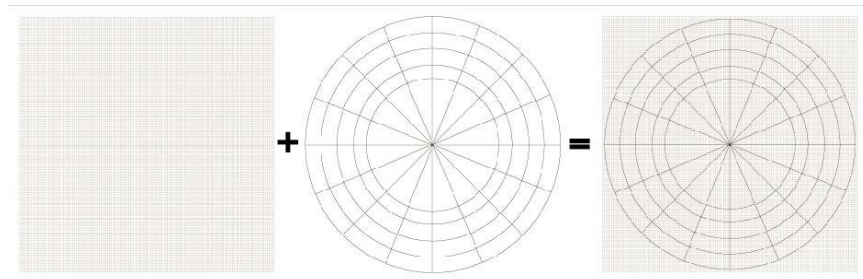
Pentagomo – Littimago – Imagologotópia – Imagotópia

Amalgama – Tilderin – Sigimanum – Imagologus.

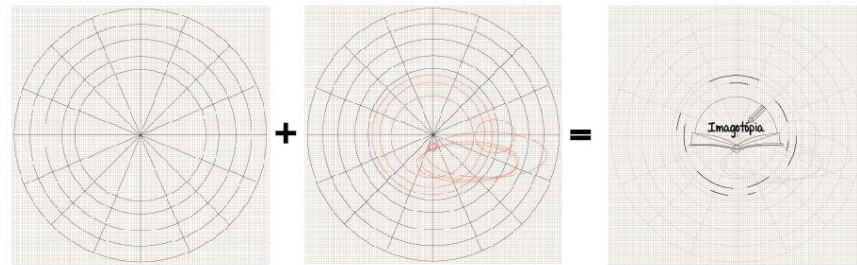
Teniendo como base la fuente tipográfica, los colores y el nombre, se inicia la creación del identificador, el cual se encontrara en algunas de las piezas de la caja de aprendizaje, dentro de estas se encuentra la portada de la caja que contendrá dichas actividades. Por lo tanto se generan los primeros bocetos dentro de los cuales se toman partes importantes de cada uno dando como resultado



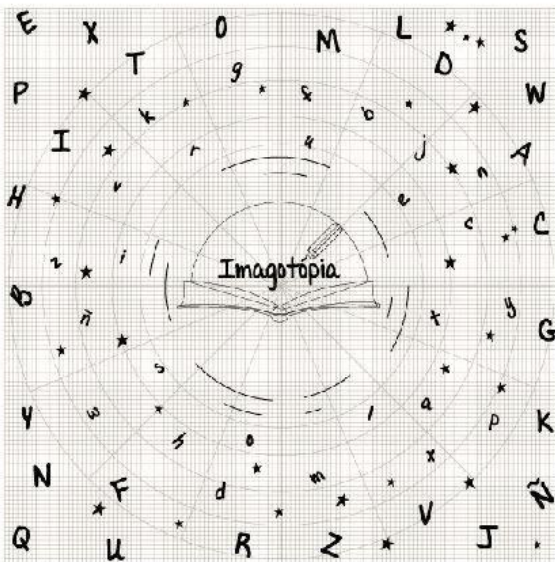
Para generar el identificador final, se realiza una retícula básica a la cual se le suma una radiación, generando un punto focal centrado el cual creará una sensación óptica desde o hacia el centro.



Luego de esto se une cada parte del boceto inicial por medio de la flor de la vida, dando orden y definiendo tamaños, posición y grosor de líneas.



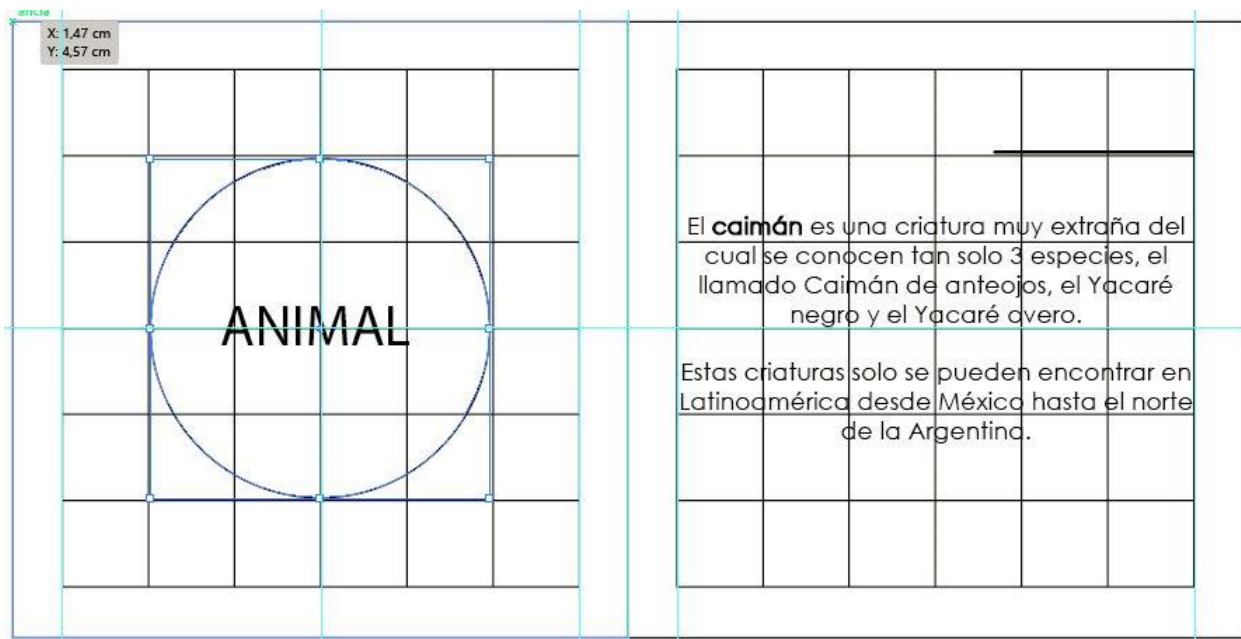
Por último se agregan ornamentos los cuales están compuestos por la fuente tipográfica que se usara, se agrega color y otros detalles. Estos detalles y ornamentos estarán organizados según la retícula de radiación.



Ahora que se tiene un identificador para la caja de aprendizaje, se planean las actividades que este contendrá. Por esta razón me remito a las leyes de la percepción o más conocidas como leyes de la Gestalt, relaciono estas leyes con mi proyecto ya que la Gestalt nace del observar como el cerebro da orden a lo que percibe y lo capta como un todo (una totalidad), un ejemplo de esto relacionado a la ortografía es como nuestro cerebro entiende una palabra en su totalidad ej. PERRO, pero que le sucede a nuestra forma de pensar cuando dividimos la palabra por sílabas o por letras, la palabra perro deja de tener el significado del animal dentro de nuestra mente y pasa a ser un conjunto de símbolos, los cuales de manera individual pasan a tener otro significado.

La caja de aprendizaje contara con 3 etapas, dentro de las cuales se dividirán en 4 actividades las cuales se relacionaran con algunas de las leyes de la Gestalt.

La primera etapa dentro de la caja de aprendizaje está relacionada con la ley de la experiencia, con la cual el cerebro busca conocimientos previos para identificar o entender nuevos elementos. A partir de esto se genera la primera actividad, la cual consiste en que el padre entregara al niño un pequeño libro el cual contendrá la imagen de un objeto (la cual el niño coloreara), un o dos datos curiosos de este (generando un diccionario de curiosidades), y una línea en la cual el niño escribirá con letra clara el nombre del objeto, animal o cosa.



Por medio de este ejercicio se busca que el niño relacione palabra, imagen y significado para que más adelante en las actividades, ya tenga conocimiento previo de la imagen mental de dicho objeto animal o cosa.

La segunda etapa dentro de la caja de aprendizaje contendrá 2 leyes las cuales son:

La ley de la figura fondo, la cual define como figura al elemento que se encuentra en un determinado espacio y el fondo es todo aquello que no es figura, cumpliendo la función de sosteniéndola y enmarcarla. El cerebro percibe zonas determinadas en las que centra su atención y las cuales llaman “figura” y las zonas a su alrededor las cuales tienen menor jerarquía las cuales llaman “fondo”. A esta ley se le dará solución por medio de un rompecabezas, el cual el

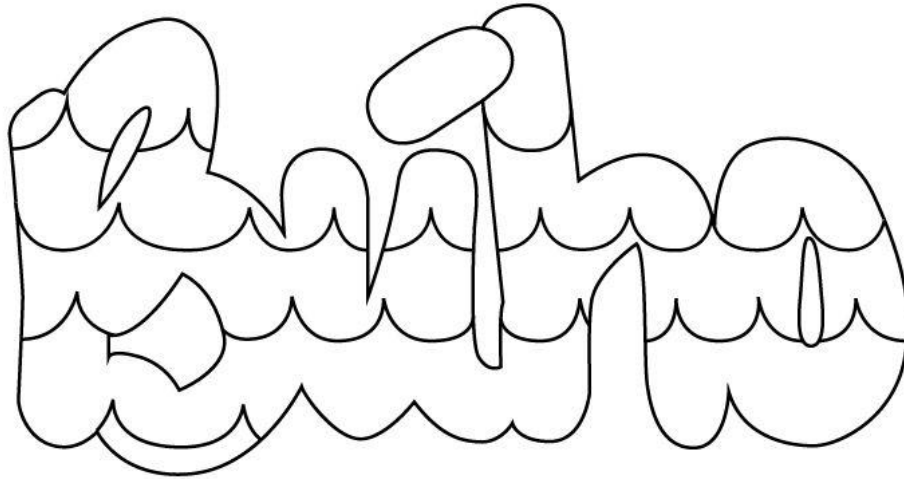
niño tendrá que pintar colorear o intervenir a su gusto. Esto nace de lo dicho por Daniel Gabarró B. y Conxita Puigarnau G. los cuales afirma que el niño tendrá mayor retentiva si el mismo es quien interviene la imagen.

Este rompe cabezas no contara con la palabra ni con la imagen de esta, sino que se modificaran los símbolos que contiene la palabra para obtener la imagen. Como ejemplo se tomara la palabra Búho.



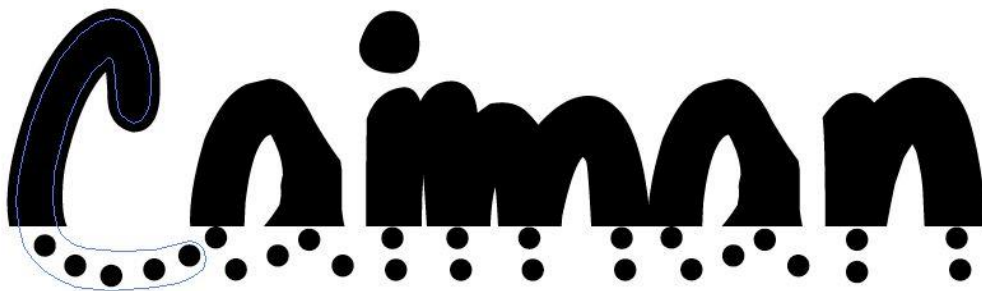
La primera imagen es la palabra escrita con la fuente anteriormente seleccionada y la segunda imagen es la fuente modificada en diferentes aspectos. El primer cambio que se da, es el aumento y exageración en el grosor de la línea, este cambio es para lograr una segunda etapa la cual es la interacción de las formas (letras) por medio de la unión.

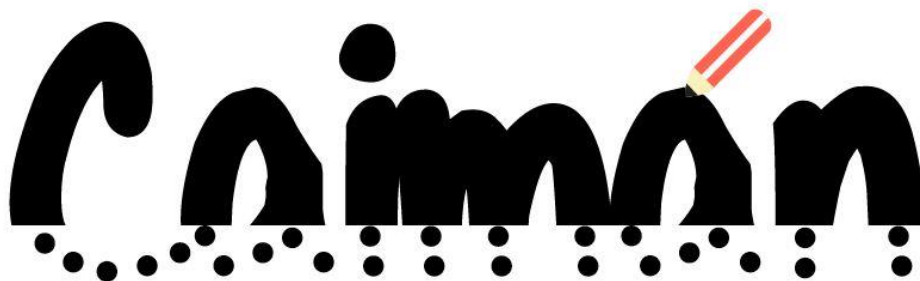
Por último se genera una textura interna la cual estará relacionada al animal, objeto o cosa; esta con el fin de fragmentar por completo la palabra y lograr tener solo imágenes por separadas para este ejemplo, a la palabra búho se le agrega una textura asemejando las plumas del animal.



Dentro de este rompecabezas el niño tendrá la oportunidad de colorear tanto las figuras como el fondo pero, el lugar donde estará la tilde tendrá impacto visual por medio del color, será la única área con la cual el niño no podrá proponer dentro de este ejercicio ya que se le pedirá desde un inicio con pintar este lugar con la silicona escarchada.

La segunda ley que se manejara en esta etapa es la ley del cierre o la completitud. Esta ley habla de cómo los elementos pueden ser reconocidos sin la necesidad de estar completos, por esta razón se da como solución la unión de puntos de la imagen anteriormente aprendida. Dentro de este ejercicio el niño no solo tendrá que unir los puntos, también tendrá que identificar el lugar correcto de la tilde (teniendo en cuenta la ley de la experiencia (lo anteriormente aprendido)).





La última etapa de la caja de aprendizaje es la confirmación o retroalimentación de lo aprendido anteriormente, este se lograra por medio de la ley de la similitud, por medio de la cual nuestro cerebro busca los elementos similares y los agrupa. Como propuesta para cumplir esta ley, se plantea un juego de cartas, en las cuales se encontraran varias letras (una letra por carta) las cuales fueron manejadas en las actividades. Este juego será para 2 o más jugadores, su objetivo es que el niño logre armar las palabras aprendidas en el proceso teniendo en cuenta que tiene que tener un comodín (letra + tilde) para poder completar la palabra correctamente.

Para poder ver a detalle la manera en la que funcionará la caja de aprendizaje se recomienda ver dentro de los anexos el story board, en este no solo se encontraran las fases de la caja, también se puede observar el paso por paso desde la entrega de la caja terminando con la sugerencia de adquirir una nueva caja con nuevo tema de aprendizaje.

Capítulo VIII

Conclusiones

Como conclusión del proyecto se encuentra el como la imagen se puede afectar la manera en la que se apoya el aprendizaje de un tema y si a esta se le suma una actividad la cual genere una experiencia positiva en el usuario, puede llegar a generar una mayor pregnancia y mejorar la memoria visual de este. La importancia de la imagen en cuanto a tener en cuenta que la imagen no es solo es una ilustración, una pintura, un afiche u otra pieza gráfica; todo está compuesto de

imágenes y estas imágenes contienen elementos los cuales no se dan al azar, en este caso se encuentra la idea de que las palabras escritas no son solo palabras, son imágenes que están compuestas por símbolos los cuales al agruparse generan un significado totalmente diferente.

Capítulo IX
Información adjunta

Herramientas

Herramienta 1

TEST DE ORTOGRAFÍA

Nombre: _____

1. Completa las palabras con r, rr, ll, y

Ma__riposa	A__epa	Ma__ano
Ame__icano	Arro__o	Pla__a
Ca__e	Amari__o	Came__o

2. Marca con X la respuesta correcta

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> Suave | <input type="radio"/> Suabe |
| <input type="radio"/> Herbívoro | <input type="radio"/> Érbivoro |
| <input type="radio"/> Carnívoro | <input type="radio"/> Carnívora |
| <input type="radio"/> Luvia | <input type="radio"/> Yubla |
| <input type="radio"/> Oveja | <input type="radio"/> Obeja |
| <input type="radio"/> Arroz | <input type="radio"/> Arros |
| <input type="radio"/> Maíz | <input type="radio"/> Máis |
| <input type="radio"/> Róz | <input type="radio"/> Róiz |
| <input type="radio"/> Láplz | <input type="radio"/> Láplz |
| <input type="radio"/> Pez | <input type="radio"/> Pes |
| <input type="radio"/> Pz | <input type="radio"/> Pz |



3. Subraya las 10 palabras con errores ortográficos.

Una Cigueña yegó con mucha vergüensa a una tienda de antigüedades. Abía perdido su abrigo de plumas de pingüino, ese suave sobretodo negro que le regaló la señora Zarigüella, por alludarle a traer sus zarigüeyitas. El dependiente, un poco sorprendido, le dijo: - Señora Sigüeña, aberigüe en la tienda de la Aguila; es probable que ayí lo consiga.

Herramienta 2

NIÑOS

NOMBRE _____

<p>DIBUJA LO QUE TE GUSTA HACER LOS FINES DE SEMANA</p>	<p>¿CUÁL ES TU MATERIA PREFERIDA?</p> <p>_____</p> <p>¿QUÉ ES LA ORTOGRAFÍA?</p> <p>_____</p> <p>¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA ORTOGRAFÍA?</p>
<p>DIBUJA TU LIBRO PREFERIDO</p>	<p>DIBUJA TU CUARTO</p>

Herramienta 3

Nombre del padre: _____

Edad del hijo: _____

1

♥ Escribir correctamente las palabras que le dirá el encargado del Test.

1. _____
Tienda de comestibles.

2. _____
Relativo al marfil.

3. _____
Mozo de labranza.

4. _____
Señal colorada o hinchada que dejan en el cuerpo los azotes.

5. _____
Nórdico, Regiones próximas al polo norte.

6. _____
Persona de gran estatura y mucha fuerza, Rufián.

2

♥ Marque con una X la palabra correctamente escrita.

1. ☐ Idílico ☐ Hidílico ☐ Idílico
Sumamente placentero o agradable.

2. ☐ Réten ☐ Reten ☐ Retén
Conjunto de gente dispuesto para un caso de necesidad.

3. ☐ Ícono ☐ Icono ☐ Iconó
Pintura religiosa realizada sobre una tabla.

4. ☐ Sonzo ☐ Zónzo ☐ Zonzo
Soso, insulso.

5. ☐ Ilícito ☐ Ílicito ☐ Illicito
Prohibido por la ley.

6. ☐ Bóreas ☐ Voreas ☐ Boreas
Viento del norte.

3

♥ Marca con X la respuesta correcta.

1. ☐ Carníboro ☐ Carnívoro

2. ☐ Duránte ☐ Durante

3. ☐ Maíz ☐ Mais

4. ☐ Raíz ☐ Raiz

5. ☐ Lapiz ☐ Lápiz

6. ☐ Genética ☐ Genetica

Resultados Test 1

Tabla resultados Test 1
Primer punto

★ Respuesta incorrecta

Estudiante Palabra	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Mariposa		★												
Arepa														
Calle	★													
Arroyo		★		★	★	★	★	★	★	★	★	★		★
Amarillo									★	★				
Marrano														
Playa	★		★											★
Americano														
Camello	★		★	★	★	★								

Tabla resultados Test 1
Segundo punto

★ Respuesta incorrecta

Estudiante Palabra	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Suave	★	★	★	★		★	★		★				★	★
Herbívoro					★	★								
Carnívoro					★									
Lluvia														
Oveja	★			★	★	★		★		★				★
Arroz						★	★					★		
Maíz	★									★		★		
Raíz	★				★	★	★		★			★		
Lápiz						★	★		★		★			
Pez						★	★							★
Paz	★													

Resultados Test padres

Tabla resultados Test Padres
Primer punto

★ Respuesta incorrecta

Padre Palabra	1	2	3	4	5	6	7	8
Abacería		★	★		★	★	★	★
Ebúrneo	★	★		★	★			★
Gañán	★							
Verdugón		★				★		★
Hiperbóreo	★		★	★	★			★
Jayán	★	★	★		★	★	★	★

Tabla resultados Test Padres
Segundo punto

★ Respuesta incorrecta

Padre Palabra	1	2	3	4	5	6	7	8
Idílico					★			★
Retén	★							★
Icono								
Zonzo	★		★	★		★		★
Ilícito		★			★			
Bóreas		★	★			★		★

Tabla resultados Test Padres
Tercer punto

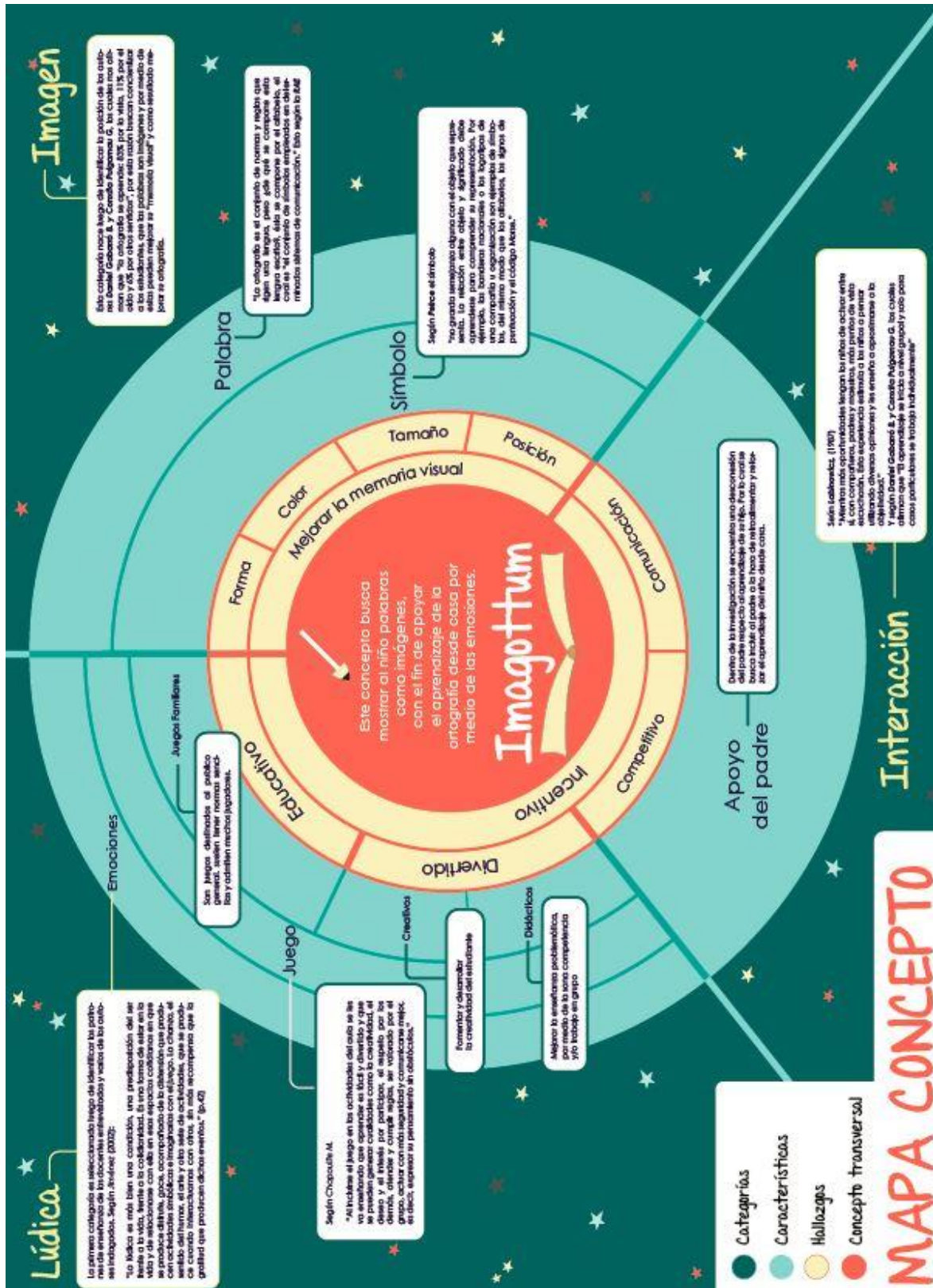
★ Respuesta incorrecta

Padre Palabra	1	2	3	4	5	6	7	8
Carnívoro								
Durante								
Maíz								
Raíz								
Lápiz								★
Genética								

Fases metodológicas













MATRIZ DE INSTRUMENTOS								
Fase Metodológica	Objetivo de la fase	Instrumento	Objetivo del instrumento	Participantes	No. de participantes	Tiempo	Estrategia	Problemas
Fase 1 Indagación		Entrevista no estructurada	Recolectar información que permita determinar el público objetivo, sus mayores falencias en ortografía y sus posibles causas.	Eveline Aveila Docente en Gim la Montaña.	1 docente	20 min	Charla	El tiempo de la docente no es mucho.
Fase 2 Observación	Determinar las debilidades ortográficas más frecuentes, que presentan los niños y niñas de 7 a 9 años del Colegio Kapeirót.	Test ortográfico para los niños	Confirmar el nivel de ortografía de los estudiantes de 3º grado. Identificar las falencias ortográficas más comunes de los estudiantes de 3º grado.	Estudiantes de 3º grado del Colegio Kapeirón. Edades entre 7 a 9	14 estudiantes 12 niños 2 niñas	10 min	Encuesta con 3 tipos de preguntas	Permisos del colegio Tiempo de clase de la docente
Fase 3 Diagnostico	Identificar las actitudes y hábitos de estudio, de los padres y estudiantes dentro de casa.	Test ortográfico para padres	Determinar el nivel ortográfico de los padres. Determinar que métodos tienen los padres para escribir correctamente.	Padres de estudiantes de 3º del colegio Kapeirót	8 padres o tutores	10 min Del 23 al 25 de sep.	Encuesta con 3 tipos de preguntas	Tiempo de los padres. El ingreso a las casas.
		Cuestionario	Observa la actitud de los padres frente a los trabajos de los niños	Hogares de niños de entre 7 a 9 años	4 hogares	20 min	Cuestionario Charla no estructurada con los niños y padres	






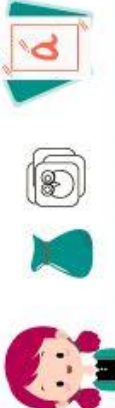
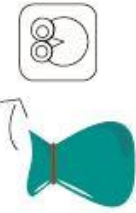





Mapas Concepto



[illegible]

Story Board

	<p>Actividad I Asociación</p> 	<p>1</p>  <p>La docente entrega al padre la caja de aprendizaje.</p>	<p>2</p>  <p>La docente explica al padre los elementos y las actividades de la caja. También le recuerda al padre que tiene que seguir el orden de cada actividad, que ella le indicará.</p>
<p>3</p> <p>Actividad I Asociación</p> 	<p>4</p>  <p>El padre entrega el libro al niño y le pide leer los textos en voz alta.</p>	<p>5</p>  <p>Por cada texto, el niño tendrá que escribir en la línea el nombre del objeto, animal o cosa al cual se refiere el texto y con el marcador azul escribir la tilda de la palabra.</p>	<p>6</p>  <p>Por último el niño podrá colorear la imagen que acompaña el texto.</p>
<p>7</p> <p>Actividad II Rompeimagen</p> 	<p>8</p>  <p>El padre pide al niño terminar de colorear el rompecabezas (solo se manejarán láminas de color).</p>	<p>9</p>  <p>Después de colorear los rompecabezas, se mezclan las fichas en la bolsa.</p>	<p>10</p> 

<p>12</p>  <p>Por último, el niño tendrá que rearmar las rompecabezas.</p>	<p>13</p> <p>Actividad III Completando la imagen</p> 	<p>14</p>  <p>El padre entrega al niño el cuadernillo.</p>
<p>15</p>  <p>Al niño se le pedirá unir los puntos para identificar la imagen en su totalidad y colocar la fidele en el lugar adecuado, con color azul.</p>	<p>16</p>  <p>Cuando el niño termine de unir los puntos, tendrá que escribir la palabra que escondía la imagen.</p>	<p>17</p> <p>Actividad IV Juego de cartas</p> 
<p>18</p>  <p>El juego inicia tomando al azar una de las fichas de la bolsa (estas fichas contienen las ilustraciones de la primera actividad).</p>	<p>19</p>  <p>= B u h o</p>	<p>20</p>  <p>Para iniciar la partida, se barajan las cartas. Luego se reparten según el número de cartas que pide la ficha al respaldado.</p>
<p>21</p>  <p>Las cartas restantes se dejan boca abajo sobre la mesa y se destapa la primera carta. Los turnos se manejarán de derecha a izquierda.</p>	<p>22</p>  <p>Por turno, el jugador tendrá la posibilidad de robar una carta y tirar una que considere no sea necesaria para completar la palabra de la partida.</p>	<p>23</p>  <p>La partida concluye cuando uno de los jugadores logra terminar la palabra correctamente.</p>



Capítulo IIX

Bibliografía

- * Murillo, J. & Ramírez, L. (2016). *La ortografía de Tarzán*. Colombia: CESA.
- * Golstein, B. (2013). *El uso de imágenes como recurso didáctico*. España: Edinumen.
- * Olivares, E. & Vilahur, L. (2012). *Dibujo para diseñadores gráficos*. España: Parramón.
- * Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks*. España: Blume.
- * Poulin, R. (2012). *Fundamentos del diseño gráfico*. España: Parramón.
- * Drew, J. & Meyer, S. (2008). *Tratamiento del color*. España: Blume.
- * iMisut. (2013). *Tipos de juegos de mesa*. Octubre 20, 2017, de Misut Meeple Sitio web: <https://misutmeeple.com/2013/01/tipos-de-juegos-de-mesa/>
- * Leone, G. (2004). *Leyes de la Gestalt*. Octubre 30, 2017, de Guillermo D. Leone Sitio web: <http://www.guillermoleone.com.ar/leyes.htm>
- * Negrete, P.. (2012). *Leyes de la Gestalt*. Octubre 30, 2017, de Slideshare Sitio web: <https://es.slideshare.net/percynegrete/leyes-de-la-gestalt-12293125>
- * García, A. & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Octubre 11, 2017, de Pulso Sitio web: <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>
- * Blog de WordPress. (2012). *Definición de lúdica*. Octubre 2, 2017, de wordpress.com Sitio web: <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

- * Amaro, J. (2015). *Mala ortografía: ¿Un problema socialmente aceptado?* Agosto 27, 2017, de La República Sitio web: <http://larepublica.pe/sociedad/853547-mala-ortografia-un-problema-socialmente-aceptado>
- * Gabarró, D. & Puigarnau, C. (1996). *Nuevas estrategias para la enseñanza de la ortografía*. Agosto 3, 2017, de Aljibe Sitio web: [file:///C:/Users/User/Downloads/resumen-ortografia\[1\].pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/resumen-ortografia[1].pdf)
- * Barnés, H. (2015). *Las razones por las que cada vez cometemos más errores ortográficos y gramaticales*. Agosto 17, 2017, de ACV Sitio web: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-08-28/las-razones-por-las-que-cada-vez-cometemos-mas-errores-ortograficos-y-gramaticales_988271/
- * García, C. (2011). *Escribir correcto: la importancia de la ortografía*. Agosto 21, 2017, de Revista académica Sitio web: <http://revista.academiamestre.es/2011/01/escribir-correcto-la-importancia-de-la-ortografia/>